no.285
1986年 6/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
JUNE 1, 1986
毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan.
Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

日本アミューズメントマシン工業協会会長

中村氏に藍授褒章

AM産業の振興に貢献したことで

今年の「春の褒章」受章者が四月二十九日付で発令され、AM業界からは日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の中村雅哉会長が藍授褒章を賜ったことが明らかになった。同氏への褒章は五月二十七日、通商産業省で渡辺美智雄大臣から伝達され、二十八日に皇居で天皇陛下の拝謁を賜ることになっている。今回の受章者は総計八百八十九名。なおAM業界では遠藤嘉一氏受勲以来のもの。

中村会長の受章理由はJAMMA会長としてアミューズメントマシン産業の振興に貢献してきたというもの。同氏は㈱ナムコ（昭和三十年六月㈲中村製作所としてスタート、三十四年株式会社に改組、五十二年に現社名に改称した）の創業社長であるが、戦後AM業界の発達とともに四十二年二月に設立されたアミューズメント工業協会（NAMA、初代会長＝デビッド・ローゼン氏）の副会長に就任、四十四年以来同会長に就任。また四十六年一月に設立された日本遊園施設協会（JREA、遠藤嘉一会長）の副会長に就任。そして大阪の全日本遊園施設事業協同組合（JRE）とNAMAが四十六年十月に合併して全日本アミューズメント協会（旧JAA、中西昭雄会長）が出来、さらにJREAと旧JAAが四十八年七月に合併して全日本遊園協会（JAA、遠藤会長）となり、中村氏はまた副会長に就任。その後五十五年のJAA分裂に伴ないJAMMAが設立され、以来同協会会長を務めてきた。

業者団体の要職にあって、同氏はAM機の正しい発展をめざし、AMショーの開催、電取法遵守の徹底、無断コピーの追放、ギャンブル機排除など数多くの実績を残してきた。またナムコの社長として、同社開発のTVゲーム機を海外へ生産許諾し海外の市場を広げるなど、同社の業界に対する貢献は数多い。

なおJAMMAでは中山隼雄、福田哲夫両副会長が発起人となって、六月十九日、ホテルオークラで祝賀会を開く予定。

藍授褒章の栄誉に浴すJAMMA中村会長

インタミン社製「フリーフォール」導入

日本初の〝落下絶叫〟

姫路セントラルパークと東京サマーランドで完成

落下のスリルを体験させるスイスのインタミン社製絶叫マシン「フリーフォール」が、日本に初めて登場し、その独特の構造などで話題を集めている。

この遊園施設は川鉄商事㈱（本社東京、三和熙社長）によって同時に二機が導入され、一機は姫路セントラルパーク（兵庫県姫路市、セントラルパーク㈱運営）で四月二十日に、もう一機は東京サマーランド（東京都秋川市、㈱東京サマーランド運営）で同二十六日にそれぞれ営業運転を開始したもの。同機は八二年に米国のマジックマウンテンで一号機が運転を開始して以後、米国で八機、カナダで一機が設置されており、日本に導入されたのは世界で十号機と十一号機となる。

同機の外観はL字型の鉄塔で、垂直部分の高さが四十㍍、水平部分の長さが六十二㍍あり、鉄塔に沿ってゴンドラの軌道がL字型に設けられている（図参照）。乗降口は鉄塔水平部分の下部（図A）にあり、一台定員四人のゴンドラに乗る（ヨコに並んで座る）と、まず鉄塔垂直部分の真下まで数メートル水平移動。次に垂直の鉄塔の中をエレベーターのようにチェーンで巻き上げられ、三十五㍍の高さまで数秒間で一気に急上昇（図B）した後、約二㍍ほど水平に前進し鉄塔の外側へ出る（図C）。ここでゴンドラの支えがはずされ、次の瞬間、文字どおりの自由落下を体験。最高時速八十八・キロメートル、最大重力加速度五・一Gというスリルを味わい、垂直に約十八㍍落下（落下時間約一・五秒）し、湾曲部のレールを通過して水平レールに移るとブレーキがかかる。この時ゴンドラは滑り台を滑り降りてきたようにヨコ向きになり、乗客は仰向けになっている。この水平移動を約二十㍍続けた後に止まると、ゴンドラが垂直になりながら斜めに水平レールの下部にあるレールに移り、乗降口まで後ろ向きに水平移動して戻っていく。ゴンドラに乗ってから降りるまで三十秒足らずと短いが、同機は落ちるというこれまでになかった感覚の絶叫マシン。なおゴンドラ（一台七百㌔グラム）の床面は網状で、これがスリルを増すとともに、落下速度を速めるひとつのポイントともなっている。同機にはゴンドラが八台セットされ、自動的に次々と移動し、毎時約千二百人の稼動能力がある。乗客に身長制限があり、百二十㌢以上のみ利用できる。

同機は姫路セントラルパークでは直営、東京サマーランドでは委託運営となっており、後者は川鉄商事の子会社であるケーシー・アミューズメント㈱（本社東京、門脇孟史社長）が運営。なお東京サマーランドではこのほど、同機とともに数機種の遊園施設を同時に導入し、同ランドを改装、拡充した上で新たな遊園地として再オープンしている（追って詳報）。

姫路セントラルパークの「フリーフォール」

東京サマーランドの「フリーフォール」

FREE FALL TECHNICAL DATA

Height	40m
Ground space	65×12m
Max. speed	87.4km/時
Number of cabins	4人乗8台
Capacity	1,200人/時
Power requirement	180KW

「レジャー白書86」が指摘―

新風営法の影響まともに受け

ゲーム場売上減

家庭用ゲームは増加、遊園地横ばい

六十年度のゲームセンターの売上高は、前年に比べて二ケタのマイナス成長だった――このような深刻なデータが㈶余暇開発センター（東京、佐橋滋理事長）の「レジャー白書86」で明らかになった。

この四月二十五日に発表された同白書によると、六十年度の余暇市場は、五十兆百九十二万円と初めて五十兆円の大台に乗り、対前年伸び率も四・七%の堅調としている。しかし、「ゲームセンター・ゲームコーナー」部門では、六十年度の売上高は約千三百七十億円で、これは前年の約千六百十億円に比べると十五・〇%も減少。対して家庭用の「テレビゲーム・電子ゲーム」部門は、五十九年度の約千七百億円から六十年度の約二千五百二十億円へと四七・八%の急増となっている。

また、参加人口においてもゲームセンター部門が約千二百五十万人で十二・六%減少したのに対し、テレビゲーム部門が約二千百万人で七三・八%増えた。

これに対して、同白書は「ゲームセンターは、家庭用ゲームの普及のあおりやヒット機が少なかったため低調を余儀なくされていた上に、昭和六十年二月の新風営法施行により」売上高の二ケタのマイナス成長になったと分析している。AM業界では、新風営法の影響はないとしている人も一部にいるが、同白書の結果は明らかに新風営法による売上げ急減を露骨に示している、と言える。

なお「遊園地」部門では、東京ディズニーランドの入場者数は前年比増となったが、全体的には横ばい状況、としている（詳細は次号で）。

1年半ぶり養成講座

JOUと国民会議共催、連合会（AOU）協賛

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、真鍋勝紀理事長、JOU）主催、㈳青少年育成国民会議（事務局東京、井深大会長）の共催、全日本アミューズメントマシンオペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長）協賛により、「第五回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」が四月二十二日から二日間、東京・代々木の国立オリンピック記念青少年センターで開かれた。

この講座は青少年の健全育成について、責任と能力を身につけたゲーム場管理者を養成しようというもので、五十八年七月に第一回が開かれ、その後五十九年に三回（一月、六月、十月）実施され、今回は一年半ぶりの開催となる。主催者側では「昨年は新風営法への対応に忙しくて中断したが、オペレーターおよび地域の青少年育成関係者からの要望が高まってきたので再開した」としている。なお開催地は第四回目のみ福岡で、あとは東京となっている。主催者は初回がJOUの単独主催、第二回から第四回まではJOUと旧NAOの共同主催となっていた。今回はJOUがAOUに共同主催を申し入れたが、AOUはこれに対する決定に手間取ったため協賛の形となったとのこと。

今回の講座には三十社七十五名（うち女性二名）が参加し、講座終了後、全員に修了証とバッジが授与された。これで過去四回を合わせると、約五百名の"青少年指導員"が誕生したことになる。

なお同講座はこれまで二泊三日の日程で行なわれてきたが、今回は内容を濃くして一泊二日に短縮された。その主な内容は次のとおり。

まず初日の開講式では、JOUの真鍋理事長と国民会議の上村文三事務局長の両氏が挨拶。そのうち真鍋氏は「新風営法が出来たということは、業界が一人前の大人になったとも言える。大人になると権利とともに義務も生じる。青少年育成の面で社会にどのように役立てるかを真剣に考え、対応していかなければならない」と述べた。この後研修に入り、講演、ケーススタディ、情報交換で初日は終え、二日目はパネル討議、講義などが行なわれた。

講演については国民会議の上村氏が講師となって「今、子どもたちは」と題して行なった。同氏は今の子どもたちに共通した点として、無感動、依存心、権利主張の三つを挙げ、それぞれ生活環境、家族構成、学校教育などの面から説明した。

ケーススタディは日本YMCA同盟の吉永宏開発室長が「こんな時、あなたは」というテーマで、ゲーム場管理者の現場での対応の仕方について、いろいろな場面を想定して研究が進められた。

パネル討議では青少年育成関係者がパネラーとなって、「地域活動の現場から」というテーマでディスカッションが行なわれた。出席者は赤木子富氏（愛宕母の会副会長）、渡辺文吉氏（都公立中学校PTA協議会事務局長）、塚本千枝子氏（少年補導員）、河田薫氏（警視庁防犯部理事官）の四名と司会の森田広氏（国民会議）。討議の中で出されたゲーム場についての問題点、意見、要望の主なものは次のとおり。①外から店内が見えない、②店内の暗さ、③入場時間などの表示、④子どもへの管理者の注意、⑤コンピューターゲームは子どもの文化として不可欠なものだが、自浄努力が必要、⑥景品により射幸心をあおることの自粛、⑦地域との積極的交流――など。

講義は二つあり、まず警察庁防犯部少年課の清水純男課長補佐が講師となって、「少年の非行・問題行動」について説明。同氏はその中で「新風営法施行後も賭博行為の検挙は多い。八号営業店で花札、麻雀、ポーカーなどのゲーム機を使って、子どもに現金を賭けさせた事例もある」として、「業界は社会の中での共存ということを考え、真剣に対応してほしい」と述べた。もうひとつの講義は国民会議の上村氏による「これからの管理者のあり方」について。同氏は管理者への要望も交えて話を進めた。

閉講式で全員に修了証が授与され、最後に受講者を代表して宮竹節子さん（㈱タイトー）が「講座を受けてこの仕事に自信が出てきた。教わったことを生かしてがんばりたい」と決意を述べ、全日程を終えた。

第5回"養成講座"にて、上は上村氏の講演、下はパネル討議の模様

"花の祭り"遊園

JAPEA会員19社が協力

連休シーズン、プレイベントに

大阪で四年後に開催される「国際花と緑の博覧会」までの間、同博のプレイベントが二年前から毎年春に開かれているが、今回は「フラワーフェスティバル86」（大阪市、㈶大阪市公園協会主催）として四月十九日から十七日間、同博会場となる鶴見緑地で実施された。このプレイベントに前回から全日本遊園施設協会（JAPEA）の有志が参加し、遊園地部分を担当しており、今回はJAPEA会員のうち十九社が各種乗物機やゲーム機を展開した。

フラワーフェスティバルの会場は全体で約四十五ヘクタールの敷地があり、そのうち約四十二ヘクタールを花の展示中心のAゾーン（有料）、あとの約三ヘクタールを遊園地部分「おもしろワンダーランド」や広場などを設けたBゾーン（無料）に分け、それぞれ趣向がこらされた。JAPEAではこの遊園地部分に参加するに当たって「プレ花運営委員会」（能美政彦委員長）を発足させ、会員から有志を募った。そして集まった十九社により遊園施設を設置、運営したものだが、エアーアクション遊具、小型乗物機、バッテリーカーについては、それぞれ数社によるジョイントベンチャー方式で運営した。遊園地部分の主な設置内容は次のとおり（カッコ内は担当会社名）。

遊園施設では、ゴンドラの中に乗った数人が重心を移動させることにより、振子運動から三百六十度回転を行なう「フライングスインガー」（三和鉄工㈱）、約十五メートル四方の「トランポリン」（㈱小宮スポーツセンター）。エアーアクション遊具は三種類で、「オクトパス」（明昌特殊産業㈱）、「ペンシルジム」（タスコ㈱）、「ボールプール」（㈱大阪テント）。この三種類は「フアアパーク」としてまとめて設置され、三社により運営。なおタスコはこのほか、Bゾーンの入り口にチューブ式の特製「エアーアーチ」も設置した。

レール走行式乗物機はトロッコのように人力で走らせる六百ミリゲージの「ポンピングログ」（朝日科学模型遊園㈱）、煙を吐く機関車に六人乗り車両六台を連結した四百ミリゲージ「フェニックス号」（㈱大阪娯楽機製作所）の二機種。

小型乗物機では、定置型と定置回転式の乗物機計二十機種を加藤工業㈱、関西娯楽㈱、久竹娯楽㈱、㈱JRE、㈱渋川商店、泉陽機工㈱、㈱トーゴの七社で運営。またバッテリーカーは約二十台設置され、㈱岡本製作所、㈱JRE、㈱渋川商店、泉陽機工㈱、日邦産業㈱、豊永産業㈱の六社が運営を行なった。これとは別にぬいぐるみ式のバッテリーカー「サファリペット」五台（泉陽興業㈱）が設置された。

ゲーム機関係は「ダウンタウン」にまとめられ、硬貨作動式アーケードゲーム機「ローラーボール」「ゴリラボール」（いずれもタスコ製）をそれぞれ五台ずつと、ゴールのネットにボールを投げ入れる「バスケットボール」（全部入れば景品がプレゼントされる）を設置。このゲーム関係は加藤工業㈱、久竹娯楽㈱、㈱JRE、泉陽興業㈱、㈲ファンハウスの五社が担当した。

Bゾーンではこのほか二十五種の動物を集めた「ちびっこ動物ランド」も設けられた。また入場料制のAゾーンでは、人工の川や池、滝、山があり、四十万株の花で彩られた公園の中に、エレクトロニクスを駆使していろいろな花のありさまを紹介したテーマ館、さまざまな催し物を繰り広げるイベントステージなどが設けられた。

大阪のフラワーフェスティバルの遊園地ゾーン"ワンダーランド"にて

会員優先仕入れ検討

福岡健娯協、2年ぶりの通常総会で定款改正

福岡県健全娯楽業協会（事務局福岡、児玉輝男会長、会員五十二社）では四月十八日、粕屋郡志免町の町民センターで第四回通常総会を開き、定款の大幅改正、役員改選を行なったほか、新たな試みとしてメーカーらの協力を得て会員が非会員よりも安く製品を仕入れることができる"会員優遇制"を実現する方針を決めた。

同協会の総会は五十九年四月の第三回通常総会以来で、二年ぶりの開催。委任状十二社を含め三十九社が出席。来ひんとして県警防犯課の行武嘉幸課長補佐ら、県企画部青少年対策課の池主恒雄係長ら、そして全日本アミューズメントマシンオペレーター連合会（AOU）の中西昭雄会長、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の日南香専務が出席した。

会合は二部で構成され、第一部の開会挨拶で児玉会長は、「発足以来五年間"まじめな協会"としてギャンブル追放、青少年健全化を進めてきたが、協会員のメリット作りをこれに加えたい」と述べた（事業報告と関連）。

来ひん挨拶では県警の行武課長補佐が「①遵法営業の徹底、②暴力団排除への協力、③各警察署単位の組織作りの推進、をそれぞれ望む」と述べた。県青少年対策課の池主係長は「青少年非行化防止で協力していただいているが、引続き協力を望む」と述べた。またAOUの中西会長は「いわゆるメリット論だが、協会に入っていること自体がメリットだと思う。なおギャンブル機はいぜんはびこっており、これを排除するのもメリットのひとつだろう」と述べ、JAMMAの日南専務は「AM業界は日本が世界に誇れるコンピューター文化であり、生きがいのあるビジネスだ。これを阻害するギャンブル機のまん延、青少年のたまり場化があるが、当局との連絡を密にしてこれらをなくす必要がある。メーカーの繁栄は、オペレーターの繁栄なしにはありえない」と述べた。

第一部のまとめとして児玉会長は、二年間の活動報告を行ない、この中で昨年十月から各署単位の「八号営業者による防犯協会」作りを進めていることを明らかにした。

第二部では荒木哲男氏が議長となって議事を進め、まず事業報告案を児玉会長が説明、会計報告案を東山恭久氏が説明、いずれも承認された。なお事業報告で"会員優遇制"を進めることが承認された。これは、かねてより同協会執行部が取組んでいるもので、四月五日に福岡セントラルホテルでメーカー七社と協議して素案をまとめ、さらに協議などを重ねている懸案事項。その概要はメーカー側の協力を得て会員に「会員価格」で製品を供給していくことで、非会員にメーカー品が流れ難くするとともに協会の組織強化を図る、というもの。メーカー側と協会との「協定」案は未完成ながら説明され、この方針で作業が進められることになった。

定款改正は、風営法改正に伴なうもので大幅改正となったが、基本的な趣旨の変更はなく、入会金規程案とともに異議なく承認された。なおアフリカ難民救済基金運動の結果が菊池康男氏から報告され、また甲木仁郎氏がメーカー側に機械の保証書を交付することができるか、など質問をした。

役員改選は新しい定款に基づき行なわれ、次のとおり決まった。

会長＝児玉輝男氏（㈲サービスゲームス福岡）、副会長＝中川亘氏（セガ社）、大塚信一郎氏（㈱タイトー）、木田新三氏（㈱ナムコ）。会計担当幹事＝関芳和氏（昭和物産）、書記担当同・木田新三氏（ナムコ）、監査担当同・熊谷隆之氏（㈱ニチブツ九州）、渉外担当同・山崎高幸氏（ピノキオ社）。

なお以上の正副会長と幹事の八名を含めて「運営委員」二十名が同総会で任命、披露された。同協会新定款では正副会長は総会で選任され、幹事および運営委員は正副会長が任命し、運営委員会が役員会となっている。

※ ※ ※

福岡県公安委員会は四月十九日付で、いわゆる新風営法の「特別の日」のうち年末年始と盆以外の日を、地域ごとに指定公告した。その内容は昨年と同じで、暦年で指定しているため毎年告示しているもの（他の都道府県と指定方法が異なる）。

上の写真は福岡健娯協会第4回総会で挨拶する（左から）児玉会長、行武県警課長補佐、中西AOU会長、日南JAMMA専務

福岡健娯協第4回総会のようす。下は選出された「運営委員」たち

東京のゲーム場協会第2回総会

シグマが講演

東京都ゲーム場営業者協会（事務局東京、真鍋勝紀会長、会員数五十一社）では四月二十五日、東京・青山のこどもの城にて第二回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認したほか、真鍋会長がゲーム場の今後のあり方について講演を行なった。

同協会の会員数についてはこれまで未公開だったが、このほど明らかにされたもの（ただし会員名簿は未公表）。同総会の主な内容は議事録によると次のとおり。

同総会は三十八社（このうち委任によるもの二十四社）の出席により、真鍋会長が議長となって進められた。六十年度事業報告については、同協会執行部と警視庁との話し合い、会合関係が中心となっている。予決算案では、各理事会社から四百万円の借入れ、約百三十万円の繰越損失となった決算を認め、新事業年度で会費二百十万円により損失金の解消を見込んだ収支二百八十万円の予算案を承認した。

六十一年度事業計画は次の五項目となっている。①所轄署ごとの組合の設立に協力する、②行政の円滑な運用に協力する、③協会員の事業活動を援助する、④全国組織について検討する、⑤メダルゲーム場運営のための新たな業界秩序の確立に努める。

なお前回の「六十年度事業計画」六項目のうち①警察署単位の支部結成、②組織率の向上、③協同組合設立、④「ゲーム場通信」毎月発行――などについては直接触れていない点が注目される。

この後、真鍋会長が㈱シグマ社長の立場から、「風営法後一年を迎えたゲーム場の今後のあり方」と題して講演を行ない、同社の従業員教育用ビデオも上映された。

なお同総会終了後、役員会を開き、TAMOAとの協会一本化について討議されたが、「現時点では時期尚早であり、ようすを見ながら引き続き検討していく」とされている。

山形AMOP協第3回通常総会

月例会の新設へ

会員減少、役員はほぼ全員留任

山形県アミューズメントオペレーター協会（事務局山形市、須藤富雄会長、会員数七社）では四月九日、山形市内のパナミューズ事務所で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴なう決算報告・事業報告・事業計画案などを審議、承認した。また任期（二年）満了に伴なう役員改選を行ない、監事が人事異動に基づき黒沢幸彦氏に替わったほかは全員留任となった。

同総会は、六社が出席（委任状一社）し、須藤富雄氏が議長になって進められ、まず六十年度の決算報告がなされ、異議なく承認された。引き続き、役員改選が行なわれ、新役員は以下のとおりとなった。

会長＝須藤富雄氏（㈱パナミューズ）、副会長＝松田修氏（㈱ニチエイアミューズメント）、立里一正氏（T・S企画）。理事＝宗片寛氏（㈱ナムコ・山形事務所）、今野忠氏（アミューズメント・シグマ）。監事＝黒沢幸彦氏（㈱タイトー・山形営業所）。

また六十一年度の事業計画については、特に具体的なものは掲げられていないが、情報交換を兼ねて月例会（毎月七日）を開くことになった。また会費は値上げせず、年間三万円に据え置くことになった。

なお、会費の納入がない業者は退会とし、同総会時点での会員数は十一社から七社へ減少した。

特許・実用新案出願公告・公開

（4月25日～5月8日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のもの。

特許出願公開

四月二十六日付＝「テレビゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、61・82776、59・205350。

五月一日付＝「操縦装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、61・85976、59・204151。「ゲームマシン」、㈱タイトー（東京）、61・85977、59・204130。「ビデオタイプスロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、61・85978、59・208047。

五月八日付＝「ビデオテープレコーダー・テレビゲーム機兼用装置」、三菱電機㈱（東京）、61・90688、59・213682。

実用新案出願公開

四月二十八日付＝「ゲーム器」、ピープル㈱（東京）、61・63277、59・148530。

五月六日付＝「テレビゲーム機」、㈱ジャレコ（東京）、61・65985、59・149377。

JREの末佐氏相談役に
新社長に能美氏
新たに末佐喜男氏が取締役

㈱ジェイ・アール・イー（本社大阪）では四月二日の取締役会で、これまで代表取締役社長だった末佐喜一氏が相談役になり、新たに能美政彦氏が代表取締役社長に就任、また四月三十日の臨時株主総会で営業部長の末佐喜男氏が取締役となった。

末佐喜一氏は代表権がなくなり、実務から退くことになった。同氏は大正二年九月、大阪で生まれ、AM業界へは昭和四十年に関西娯楽㈱（土井照子社長）へ入社（二年後に同社を退社）、四十六年にジェイ・アール・イーの社長に迎えられた。

新社長の能美氏は、明昌特殊産業㈱（岡本昌明社長）の取締役総務部長を退任して、㈲ファンハウス（青井峰男社長）の専務になり、今回JRE代表を兼ねることになった。

なおジェイ・アール・イーは、大阪万博終了後、その跡地に設置されたエキスポランド内のゲーム機と小型乗物機を運営するためのオペレーター会社として、十数社が共同出資し四十六年二月に設立されたもの。大阪万博の遊園地部門は、当時のAM業者団体であった全日本遊園施設事業協の会員有志の出資による全日本遊園㈱が担当したが、同社は万博閉幕とともに解散。これが新たにジェイ・アール・イーとして再組織されたもので、現在は十二社（者）が株主となっている。エキスポランドのほか、びわ湖バレイ、ポートピアランドの各ゲームコーナーおよび小型乗物機の運営が主な業務。新役員体制は次のとおり。

代表取締役社長＝能美政彦氏（新任）。取締役＝古川謙三氏、粂実氏、小西弘保氏、下村耕一氏、末佐喜男氏（新任、営業部長）。監査役＝加藤克彦氏。

データイーストのTVゲーム
中国へ輸出提携
当面現地組み立て、将来は開発も

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）ではこのほど、同社のビデオゲームを中国へ輸出することが決まった、と発表した。初の輸出は六月下旬で、同社のビデオゲーム機五百台をノックダウン（現地組み立て）方式で行なう。また将来的には、ゲームソフトも中国で生産する計画もあるとしている。

輸出先は、遼寧省丹東市で年間五十万台を生産している丹東電視機総廠（千永安廠長）。輸出窓口には、日本側が日中機械技術開発（本社東京、陳英文社長）、中国側が中国電子技術進出公司遼寧省分公司（文泉経理付）が当たっている。

輸出するものは、ビデオゲーム機のほか、開発用の機材や組み立て工具などで、ソフトウエアに関しては、当初はデータイーストがゲームソフト（当面PC基板で）を十六種提供する。

ノックダウン方式の輸出のために、五月下旬には中国の四人の技術者を日本に迎え組み立ての技術を習得させる。さらに六月からは技術者七人に六ヵ月がかりでソフトウエア開発の技術を学ばせる、としている。なお中国側の要望で将来的には、データイーストが企画したソフトを中国で生産したり、中国で独自のソフトを開発して、わが国や欧米に販売することも考えている、という。

データイーストでは、中国へポータブルファクシミリ「データ・ファックス」を輸出した実績がある。このため中国語を話せる人材がおり、中国からの技術者にも十分な内容を伝えることができる、ということが今回の輸出契約に役立ったとされている。

論潮
賭博機の実態

現実にギャンブル（G）機で賭博営業を行なっているのを、ある会社が全国的に調査したところ、七百二十二店で三千五百十九台がそのように使用されていた――という調査結果がある。ではそれらの機械の内わけはどうか、というと多い順に①TV麻雀、②TVポーカー、③スロットマシン、④ビンゴ・ピンボールとなっている。これらの機械の「本来の用途」については両論あるが、賭博に使用される可能性が強いことは否定できないだろう。

この調査で判明した点のうち、とくに注目すべきなのは賭博機遊技の結果行なわれる「換金の方法」である。それらを列挙すれば次のとおりとなる（原文わずか修正）。

――①店側は点数により飲物の引換券を客に渡し、この券が現金化される。②常連客に限定し点数をノートに控え半月、又は一ヵ月ごとに現金を渡す（当日現場で渡さない）。③常連客に限定し、点数に応じ小切手で渡す（小切手の振出人は第三者）。④カウンター内のコンピューターにより各機械のクレジットを管理する（客は料金を機械に投入せず、直接店側に渡す）。⑤風営許可を取得しながら、メダルゲーム機のメダルを現金又は景品に換えている。

ここで「点数」となっているのは、賭けて（BET）勝った場合は配当として増加し、負けた場合は機械（店）側に取られて減る「クレジット」を指しており、決してAM機で上手にプレイをしたから上がっていく通常の「得点（スコア）」を意味していない。実例では、百円を一点（千円を十点）としてTVポーカーで賭け、賭博をしたもの（東京地裁・昭58・9・27判決＝有罪確定）などがある。

「換金の方法」は単純なものから、より一層巧妙なものまでさまざまであるが、最近の新聞報道では直接現金を払い出すケースも伝えられている。新風営法で、賭博機による賭博犯の増加が指摘されており問題である。なぜ取締れないのかと思う。

JAMMA健娯委18回会合
G機問題で紛糾
今後は基本姿勢の再検討開始

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長、ユニバーサル販売㈱）の第十八回会合が四月十六日、東京・永田町のTBRビルで開かれ、㈱ウィングのGマシン基板が問題となり、紛糾した。これはいわゆる例外承認手続きから問題になったもの。

岡田委員長は、ウィングはファルコンと同じとした上で「ウィングはGマシンメーカーとしてよく知られている。賭博に使用されている基板を認めるわけにはいかない」との主張を展開した。問題の機械「ラッキーエイトライン」はセガ社が仕入れ販売していることから、小形委員が「証拠があるのか」と反論するなど紛糾した。

なお同委員会は基本姿勢を再検討するとのこと。

上の写真はJAMMA健全娯楽推進委員会第18回会合（4月16日）にて

バリージャパンの業務を引継ぐ
バレックス設立

㈱バリー・ジャパン（本社東京、ロジャー・カーシー社長）は米国のバリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ロバート・ミューレーン社長）の日本支社として十一年にわたり活動してきたが、このほどバリー・ジャパンの常勤マネージャーを務めてきた紺野綏人氏が新会社を設立して独立、バリー・ジャパンの業務を引継ぐことになった。

新会社の所在地などは次のとおりで、すでに一月十日に設立、二月十三日から業務を開始しているが、四月下旬にバリー本社との契約手続きが完了したので、このほど明らかになったもの。

㈱バレックス＝東京都千代田区三番町七の五、コーポ麹町六〇五、☎二二一－〇〇三五、紺野綏人社長。

バレックスはバリー・ジャパンの業務を引継ぐとともに、バリー本社のディストリビューター（とくにバリー・ミッドウェー社製品については独占的販売権）として契約をした。これまでバリー社製品についてはバリー・ジャパン経由から各機種ごとの契約になっていたが、基本的にはバレックスが扱うことになる。

バリー・ジャパンは昭和四十九年七月に設立、バリー本社の日本支店として活動してきた。今後は形式的に存続していくが、業務はすべてバレックスが引継ぐことになる。

アフリカ飢餓救済に一助
JOUに感謝状
国際青年年バッチの収益金から

昨年の国際青年年記念事業の一環として実施された「アフリカ飢餓救済キャンペーン」の報告会が、四月二十一日、東京霞ヶ関の東海大学校友会館で行なわれ、同キャンペーンに協力した日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、真鍋勝紀理事長、JOU）を含む八つの団体、企業に感謝状が贈られた。

このキャンペーンは五十七の青少年団体などで結成された「国際青年年推進協議会」（事務局東京、吉永宏委員長）が中心となって、記念「IYYバッジ」の販売活動を行ない、その収益金をアフリカの飢餓救済に役立てようという趣旨により、昨年一年間展開されたもので、約二千二百万円の収益金があったとされている。JOUでは同バッジを、組合員およびAM業界各社に販売した。

同報告会では冒頭、吉永委員長がキャンペーン協力に対して感謝を述べ、㈳青少年育成国民会議の上村文三事務局長がキャンペーンの結果を報告した後、感謝状の贈呈が行なわれた。真鍋理事長は「キャンペーンには業界各社に協力してもらったが、その代表としてJOUが感謝状をいただいた。利益の社会への還元は大変意義のあることで、業界にとってもプラスになる。今後も機会があれば協力したい」と語った。

アイレム販売が東京に
開発拠点設立
新会社「タムテックス」

アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）では、業務進展に伴ない商品開発部門の拡充と情報の中心地東京の拠点を強化するため、三月三十一日付で新会社として東京に「㈱タムテックス」を設立した。

この新会社は、各種コンピュータソフトの開発を行なうとしており、所在地などは次のとおり。

㈱タムテックス＝東京都港区南麻布三の十九の二十三、オーク南麻布ビル、☎四四〇－五八八一、高嶋由之社長。

事務所移転

データイースト㈱・札幌営業所＝札幌市中央区大通東七の十二、☎（〇一一）二二二－二〇六二、鈴木和雄所長。

㈱スカイ＝大阪市南区鰻谷中之町二十九、川広ビル一階、☎二四三－五一八一、高根宏之介社長。

近づく小田急・向ヶ丘遊園60周年
新機種を導入、園内大改装

正面ゲートの花の大階段と「フラワーリフト」

向ヶ丘遊園（神奈川県川崎市多摩区、小田急電鉄㈱経営）では来年、開園六十周年を迎えるが、これに合わせて園内施設の整備、拡張を進めており、このほど大型遊園施設五機種を導入、四月末より営業運転を開始した。

同園は昭和二年四月、小田急線（新宿―小田原）の開通と同時に地域開発の一翼を担って開園されたもので、同社の歴史とともに歩んで来た遊園地ということができる。三十七年三月までは入園無料だったが、同年四月の有料化を機に園内の施設の整備が始まり、遊園地として本格的にスタートすることになった。

川崎市北部の多摩丘陵の一角にある同園の敷地総面積は三十三万平方㍍で、このうちの約二分の一は大バラ園、つつじ苑、世界の庭園など花と緑のゾーンで占められている。同園では"花と緑の遊園地"をキャッチフレーズに多彩な催事を行なっており、特に毎年三月から五月にかけて催される春の「フラワーショー」は人気があり、同ショー開催期間中だけで約三十五万人（年間入園者は約百万人）の入園者がある。このほかの同園の主な施設としてはマンモス・プール（冬はスケート場）、ボウリング場（二十四レーン）、フラワー・ステージ、総合運動場（二面）、ボート池などがある。

遊園施設は五十年に「大観覧車」、五十五年「スカイハリケーン」「サイクルモノレール」「パラトルーパー」、六十年「ミステリーハウス」「アドベンチャー・コースター」「スカイジェット」など三年から五年間隔で新機種を導入して来たが、全体に施設が古くなったこと、また来年四月に同園が開園六十周年を迎えるということもあってこの春、新規に五機種を導入、リフレッシュを図った。遊園施設だけでなく付帯設備についても整備が進められており、特に正面ゲートの"花の大階段"（二百十五段）と並行して設置され来園者に人気の高かった「フラワーリフト」は今年五月で運転が中止され、これに替わって来年から屋外エスカレーター（全長約二百㍍）が登場する。なお来年は「蘭第十二回世界大会」など各種六十周年記念催事が予定されている。

周辺の環境にも十分配慮 乗物は委託営業で

同園の年間入園者はここ数年百万人前後で、大幅な増減はない。同園では「入園者が安定しているという見方もあるが、来年の六十周年には百二十万人の動員を目標に園内施設の整備、拡張を進めている」としている。同園の客層はファミリー客が約八〇％と圧倒的に多い。そのためファミリー中心の施設に重点が置かれているようで、"絶叫マシン"は「スカイ・ハリケーン」以後設置されていない。ちなみに同園の昨年の利用率ベストスリーは、「大観覧車」「フラワー・トレイン」「ミステリーハウス」となっている。

新機種設置に当たって同園では地元住民に対して事前に説明会を行ない、了承を得ている。同園のある多摩地区は新宿から電車で約三十分と交通の便が良く、東京のベッドタウンとして急速に人口が増加しており、同園の周囲も住宅が過密化している。そこで大きな音を発生する施設は園の中央に配置し、住宅地に接する外周部分には騒音の少ないものを設置するなどの配慮をしている。同園では、施設の拡張については法の枠内でやっているので法律論で押し切ることもできるが、やはり地域との協調が第一に考えているとのこと。こうした考えに基づき、無料招待券や盆おどり大会の開催など地元住民へのサービスにも力を入れている。

今回設置された分を含めると同園の遊園施設は約二十種類となったが、運営は一部の施設を除いて業者委託となっている。乗物施設の運営は㈱トーゴと大萩工業㈱（阪和興業の子会社）の二社に、トランポリン、ボート類は㈱小宮スポーツセンター、砂賀造船㈱などに委託されている。なおボウリング場は小田急電鉄の直営になっている。

同社では「当初、遊園施設についてのノウハウがまったくなかったので委託でスタートしたが、施設の保守、管理面だけでなく、設備投資や施設の入れ替えなどの点でもメリットが大きいので現在までこの方式が採られている。今後も基本的には委託方式で行くが昨年設置した『ミステリーハウス』のような乗物機以外では直営も考えていく」としている。なお同社が経営する御殿場ファミリーランド（静岡県）も委託方式が中心になっているとのこと（トーゴが委託営業）。

二層式の「メルヘンタワー」

回転ブランコ「フライング・スインガー」

自転と回転運動の「ロックンロール」

独自デザインのメリーも 今回新たに5機種を導入

さて今回新しく導入された遊園施設は、「メルヘンタワー」「フライング・スインガー」「ロックンロール」「スピンカー」（以上トーゴの委託）と「メリーフラワー」（大萩工業の委託）の五機種である。

「メルヘンタワー」（トーゴ製）は二層式の回転乗物機で上段がチェーンタワー（二人乗り三十六台）、下段はコーヒーカップ（四人乗り十二台）となっている。直径十九㍍の円形、高さ十七㍍、上段、下段とも所要時間は約四分で利用料金は各二百円。「フライング・スインガー」（三和鉄工製）はゴンドラを前後にスイングさせ、勢いをつけて回転させる回転式ブランコ。幅、奥行とも十三㍍、高さ七㍍、ゴンドラは二人乗り五台、約五分で二百円。

「ロックンロール」（トーゴ製）は円形の乗物が自転しながら円運動を行なう。直径十二㍍の円形、四人乗り十台、約三分で二百円。「スピンカー」（トーゴ製）は車が、上下変化のある傾斜面をスピンしながら円運動を行なう。直径十二㍍の円形、四人乗り七台、約三分で二百円。「メリー・フラワー」はハイビスカスの花びらを形取ったメルヘン調のメリーゴーランド。大きく広がった花びらのデザインを生かすため、支柱は中央部分だけで周囲には一本もない。このデザインは"花と緑"をテーマに同園と野村工芸社が共同で考案したもの。駆動部分はトーゴ製。直径十八㍍の円形、高さ十四㍍、定員は七十二名（子供だけの場合は八十七名）、所要時間は約二分で三百円。

同園では今後はこうしたオリジナル・デザインの乗物にも積極的に取り組んでいきたいとしている。なお来年度は屋内型の施設を設置する方向で検討が進められている。

スピンしながら回転する「スピンカー」

50年導入の直径50m「大観覧車」

57年導入の宙返りコースター「スカイ・ハリケーン」

ハイビスカスの花びらの「メリーフラワー」

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

第25回

神戸・新開地

「新開地は人生の学校」と、神戸出身の映画評論家、淀川長治氏が神戸・新開地の神戸東映で講演会を開いたのは、つい先日、十日のこと。淀川氏が幼少の頃、両親に連れられて、モノトーンの洋画の世界に胸をときめかせたのは、今回、「全国市街地ゲーム場」でスポットを当てる、この新開地なのである。

当時、大正から昭和初期のこの界わいは、大正デカダンスの文化そのままに、絢爛。劇場、映画館では、最新、最高の大衆文化が花開き、男たちは福原の歓楽街で酔う。まさに神戸の中心として栄華を極めた時代だった。

第二次世界大戦で焼け野原と化してしまった後も、たくましく復興し、長らく神戸随一の繁華街としての地位を欲しいままにしていたが、若者を中心とする人の流れは、いつしか三宮、元町へ。今は、昔日の面影こそあちこちに残ってはいるものの、〝寂びれゆく街〟の印象は覆い隠せない。関連中小企業を含めて十数万人の労働者を抱えていた川崎重工の中心が播磨に移ってしまったことを第一原因にあげる地元の人がいる。また、歴史ある街ゆえに、新興の三宮周辺の近代化からは取り残されてしまったとも。

ともあれ、そんな状況から脱し、再び往年の活気を取り戻そうと、さまざまな試みが積み上げられている。国鉄神戸駅から高速神戸の新開地までの地下タウン、「メトロ神戸」、「サンこうべ」、湊川公園に沿った「パークタウン」などの建設などがそうだ。もちろん、先の淀川氏の講演も、再興を目指す「新開地周辺地区まちづくり協議会」などの文化、啓蒙事業のひとつなのである。

昨年秋には、同協議会の「まちづくり構想案」もまとまり、近く具体的な再開発事業へと動く計画もあるそうで、新開地の明るい未来に期待する〝神戸っ子〟も多い。

さて、そんな新開地にあるゲーム場は八軒。爆発的とも言えたインベーダーブーム以降、その数に大きな変化はないが、一九八二年度の本紙調査からは一軒減となっている。

三宮周辺のそれに比べると、全体的に内外装とも地味だが、本当にゲーム遊びがしたい地元の人たちが集まっており、落ちついた雰囲気の中で、安定した営業を続けているようだ。しかし、新風営法が施行されてからは子どもの足が目に見えて遠のく現象も見られ、各オペレーターとも語る見通しは明るくなかった。子どもたちへの時間制限による影響はもちろんだが、ゲーム場へ出入りすること自体への圧力が高まっているとのことで、各店とも健全なイメージ作りに力を入れていた。

地域的に大別すると、多聞通りより南側の新開地商店街周辺の四軒、湊川公園の北側周辺の四軒に分けることができるので、以下、それに合わせて、オペレーションの実態とオペレーターの意見を中心に紹介していく。

「メトロプレイランド」は、神戸市が運営する地下街「メトロ神戸」の一画を占める。約百五十坪の広い敷地には、定置型、バッテリーカーなどの乗

上下とも地下街「メトロ神戸」内にある「メトロプレイランド」のようす。上は10年以上前のゲーム機を含めて幅広い機種を並べた店内、下はその一画の乗物機コーナー。左は同店を運営する㈱レジャーシステムスの内田徹雄社長

物機も十六台並べてあり、地元の親子連れには、小遊園地的な場所としても親しまれているのが大きな特徴。正月三ヵ日にはフロア内で容易に動けないほどの人気だという。

その他の機械は、TVゲーム機が八十四台、フリッパーが四台、アーケード機が三十九台。また五種のゲームが選択できるパソコンゲームも五台並べてあり、計約百五十台で、すべて買い取り。同店を運営する㈱レジャーシステムの内田徹雄社長が「ゲーム機の博物館」と自称する通り、十年以上前のアーケードゲーム機などが並んでいる様は壮観。しかも、すべて「客がついている」というから驚きだ。内田社長によると、新開地という土地柄なのかどうか分からないが、同店では新しいものは一ヵ月ぐらいは遅れて入れた方がよいそうで、すぐ入れても反応は鈍いらしい。

また同店のTVゲーム機の料金は新旧型で五十円と百円に分けているが、アップライトの旧型よりは、二十一三十円のアーケード機の方が意外と収入がよいという。

新風営法に対しては、「営業時間が午前十時から午後八時までだから、ほとんど関係ない」と語りながらも、昔と比べると、朝から大人が来るようになったことや子どもが少なくなったことなどの変化は出ているとし、「今後、子どもたちが遊びやすい環境をさらに作っていきたい」とも。

かつて、地下街の壁はむき出しで、照明も少なく、暗いイメージのあった同所も一変している。近々、さらに改装する予定もあるそうで、「まだまだやっていける」と自信を語る内田氏だが、最後に「聚楽館のあった頃は、本当に賑やかだったが、今は寂びれた。ゲームも三宮に対しては二番手と考えてやっていった方がいいと思っている」と語った言葉が印象的だった。

新風営法で子ども離れ

「新開地カジノゲームセンター」は、メトロ神戸に連結した地下街にあり、新開地商店街からも階段を使って行くことができる。

同店を運営している㈱サービス・ゲームス・ジャパンの中尾照明氏（責任者）がモットーとして「遊びやすいように、清潔に」と語るとおり、店内は制服を着た店員によって常に清掃されて美しく、また内装は新開地一〝ハイカラ〟と言える。

喫茶店感覚の座りやすいイス、カーペットはグリーンに統一され、これは目を疲れさせない配慮を感じさせるし、高い天井に埋め込まれた照明もステンドグラス模様を通しての柔らかいものに工夫されている。

約八十坪のフロアに並んでいる機械は、TVゲーム機が七十台、フリッパーが三台、アーケードゲーム機が三台、メダルゲーム機が四台の計八十台。うちテーブル型TV機が六十五台で全体の八割を占めている。

料金はすべて百円で、これについて中尾氏は、「五年前に値下げしたことがあるんですが、かえって売り上げが落ちました。以来、すべて百円にして、サービスは他の面で行なうようにしているんです」と語る。

機種については、客層が比較的大人中心なので新製品にすぐ飛びつくような現象はないとしながらも、新しいものには力を入れる必要を感じるという。ただ、昔と違ってヒット作の判別が難しく、また爆発的なヒットも少ないので、買い取る時の判断に悩みは尽きず、特に値段の高いコックピット型などには手を出しにくいのが現状のようだ。

新風営法の影響については「おおいにあります。土、日曜にめっきり子どもの数が減りました。家でファミコンをやっているのかもしれませんが、やはり六時以降禁止というのが効いています」と語る。同店の営業時間は、もともと十一時頃までなので、大人の入場者数には変化はないとしながらも、全体的に見れば二割の売り上げダウンと数字をあげた。

「内装の新しいデザインをすでに考えているんですけれど、着手することができません。このままでは、この業界も先は暗いのでは」と中尾氏。それだけに現状でのイメージアップに努力するしかないと気を引き締めている。

「プラザ24」は、新開地商店街に面して入口を構えており、電飾で飾られた外装は、人目を引きつける。

かつてはコナミ㈱の直営店だったが、三年前からユーエス産業㈱に運営者が変わった。同社は、新長田にもゲーム場「ポパイランド」を運営している。

フロア面積は約五十坪で、機械はTVゲーム機が三十八台、メダルゲーム機が六台。フロアを含めた内装は地味だが、ユーエス産業の専務、住吉誠氏は「いかに子どもたちが入ってきやすい環境を作ってやるかが問題なんです。これでも壁面に印刷された木星の写真などにお金をかけているんですよ」と語り、また今月末にはフロアをタイル張りに改装するという。

また店内でファミコン用のソフトを販売しているのも目についた。

営業時間は午前十時から午後十時、そして客層は子ども中心としながら、

上は広々として清潔な印象を与える「新開地カジノゲームセンター」の店内のようす。下は同店を運営する㈱サービス・ゲームス・ジャパンの中尾照明氏

上は新開地商店街の中でひときわ目立つ「プラザ24」の外観。下は同店内のようすで、客層は子ども中心

上は新開地商店街内の「松竹ボウル」の中にある「松竹プレイランド」の外観。下はシャンデリア風の照明が施こされた同店内のようす

健全営業の努力重ねる

新風営法の影響はないという。その理由を住吉氏に聞いてみた。

「青少年の指導、愛護という立場で、新風営法前から取り組んできましたから。酔っぱらいとか悪いことをする子どもが入場できないような雰囲気を作りましたから、ここへは本当にゲームをしたい子どもが遊びに来るんですよ。それに絶えず新台を入れるし、料金は五十円が中心。子どもが遊べるお金はせいぜい三百円までだから、いっぺんに使ってもらうより、長く利用してもらう方がいい」。

分不相応のお金を持っていたら声をかけるなどの努力を続け、今では山手の方から自転車で通ってくる常連もいるという。

「やっぱり経営者の方が考え方を変えていかなければ」という住吉氏の言葉は実績を築いているだけに重味がある。ただ、午後六時以降に親子連れで入ってきた子どもを断わるのは、釈然としない気持ちだとこぼした。

「松竹プレイランド」は、新開地商店街に面した「松竹ボウル」の一階を占める。フロアはカーペット敷きのテーブル型機を中心に置いた部分とコックピット、アップライト型を並べた部分に通路を隔てて二分され、総面積は約百坪。TVゲームコーナーの照明がシャンデリア風で美しいのは同所が元喫茶店だったからだ。

機械はTVゲーム機が五十一台、フリッパーが五台、アーケードゲーム機が二台、メダルゲーム機が十八台設置されている。同店は、㈱タイトーの直営店で、相徳節典店長は新風営法について「極端に子どもが減りましたよ。相当こたえてます。特に、うちの場合は家族でボウリングを楽しんだ後に、ゲーム場へも寄って帰るというパターンがあったんですが、午後六時以降禁止ということでそれがダメになったでしょう。見通しは暗いですよ」と語る。

㈱タイトーとしては、神戸周辺の直営店はここと深江の二店。いずれも〝ひと声運動〟を心がけて、子どもが健全に遊べるゲーム場作りを目指しているが「子ども離れ」は続いているという。

また相徳氏は、新開地そのものの低迷ぶりにも触れ、「夕方の人通りは多いが、みんな帰宅のために通過していくだけ。昔と比べれば寂しい限りですよ」とその笑い顔は力がなかった。

ミナイチビル地下街にある「ビデオイン・メルヘン」のようす

「ビデオイン・メルヘン」は、「ミナイチ商店街」の中にある。商店街は、大衆的な感じの市場のような雰囲気で、鮮魚店などから、威勢のよい掛け声が響いてくる。

運営者は㈱K・T・K・で機械はすべて買い取り。約二十五坪のフロアに並べてあるのはすべてTVゲーム機で、四十四台。うちアップライト型、コックピット型が計六台と全体数に占める割合が多めになっている。

内装は、天井から一面に垂れ下がった造花、旗などで賑やか。壁面には阪神タイガース関係のポスターのほか、甲子園球場のスコアボードの模型も掲げられている。同社として、そのボードの建設に携わった記念に作ったものだそうだ。

場所柄、客層の大半は子どもで、大人は麻雀ゲームをする一部だけ。それだけに新風営法の影響がありそうだが、管理者の森川氏は「市場の関係で、もともと午前十時から午後七時の営業でしたから、そんなに変わりません。それに見てわかるように、最新の機械を次々と並べるという店ではありませんから、来る子どもも決ってますよ。このまま、平行線でいくのではないですか」と語る。

ただ以前に比べて、子どものたまり場にならないように注意しているとのことで、「一番気遣うのはたばこです。ちょっと見ただけでは、年齢がわかりませんし、かといって、未青年者らしい人が吸っていると注意しないわけにはいかない。だから、吸わさないようにしていますが、環境作りに力を入れています」とも。

その他としては、市場なので音量をぐっと落とさねばならず、かといって音のないゲームでは子どもが喜ばないので悩みの種だという。

湊川プラザの2階にある「湊川プラザゲームコーナー」のようす。客層は親子連れが中心

「湊川プラザゲームコーナー」は、ダイエーをキーテナントにする「湊川プラザ」の二階にある。ショッピング街の壁面に沿った通路を利用して営業されており、㈱ダイエーレジャーランドが運営。

細長い約二十坪の通路には、TVゲーム機が十九台、アーケードゲーム機が六台設置されており計十五台(すべてリース)。

入り口付近にアーケードゲーム機やアップライト型のTVゲーム機などの目立つ機種を並べており、買い物に来る親子連れの目を引くように気を配っている。

客層は、ほとんど親子連れで、もともと営業時間がダイエーの閉店に合わせて、午後六時四十五分なので、新風営法施行による影響は、特にないという。買い物客という常連をつかんでいるのが強身なのだろう。

「ゲームトピア・アルプス」は、ビルの二階の一室を使って営業しており、営業時間は午前十一時から午後九時半まで。

入り口には電飾でふちどられた「アルプス」の看板があり、その周辺には子どもたちの自転車が並んでいるので、一見してゲーム場だとわかるが、通りには、まったく電子音が流れてこない。階段を登り始めて、初めて音が漏れ聞えてくる感じで、周辺への騒音問題はない。

しかし、ゲーム場の中に入れば音の洪水で、整然と並べられたテーブル型TV機がゲーム場らしい雰囲気を生んでいる。

フロアは約四十坪で、ゲーム機はTVゲーム機のみが四十六台。うちコックピット型、アップライト型が計七台ある。そのほか、コーヒーなどの飲料自販機も。

運営者は、㈱アルプスで、ゲーム機はすべて買い取り。同店の管理者は客層について「ほとんど地元の中、高校生です。同店の立地条件からわかるように、ゲームを楽しみに来る人だけです」と語る。それゆえに、料金を一律五十円にして、その客層に応えているのだという。

新風営法については、管理者が替わったばかりなのでよくわからないとのことだったが、「子どもが悪さをしないように注意はしていますよ。特にたばこですね。あと全体的には客筋はいいようですよ」と語っていた。

「ピンキー」は、「センタービル」の一階、商店街の入り口で営業しており、運営者は「メトロプレイランド」と同じ㈱レジャーシステム。

フロアは約二十坪で、ゲーム機はTVゲーム機が二十一台、アーケードゲーム機が四台、パソコンゲーム機が一台の計二十六台(すべて買い取り)。ほかに、菓子などの自販機が六台ある。

同店はビルの閉店に合わせて午後七時半に閉店するので、新風営法による影響は特に感じられないという。

最後に、この新開地周辺にはギャンブル機を使った賭博場が数軒あるという話を聞いた。中には表に〝ゲームコーナー〟などの看板を出しているところもあるという。

「世間では、それらとゲーム場を同一のイメージで見る人もある」と語る、ある関係者の嘆きは今なお続いている。

全国市街地ゲーム場

神戸・新開地

荒田公園 1 2 湊川プラザ パークタウン 5 3 湊川駅 湊川公園 神戸電鉄 温泉劇場 福原国際東映 桜筋 柳筋 新開地商店街 大映 新開地駅 神戸高速鉄道 4 メトロ神戸 多聞通り 6 神戸東映 7 キネマクラブ 8 松竹ボウル

ビルの2階の一室にある「ゲームトピア・アルプス」の店内のようす。中、高校生中心の子どもたちがゲームだけを目的に集まってくる

「センタービル」内の商店街にある「ピンキー」の店内のようす

データ(順不動)

ビデオイン・メルヘン 兵庫区荒田町1-22-101、ミナイチビル地下街、☎なし、本社=㈱K.T.K.(☎078-511-3900) 1

湊川プラザゲームコーナー 荒田町2-18、湊川プラザ2階、☎なし、本社=ダイエーレレジャーランド(☎06-380-9515) 2

ゲームトピア・アルプス 荒田町1-14-7、☎521-0033、本社=㈱アルプス(☎641-5367) 3

メトロプレイランド 新開地2-3、B-1、高速神戸地下(メトロ神戸)、☎351-6762、本社=㈱レジャーシステム(☎06-251-2120) 4

ピンキー 荒田町1-19-13、センタービル内、☎なし、本社=同上。 5

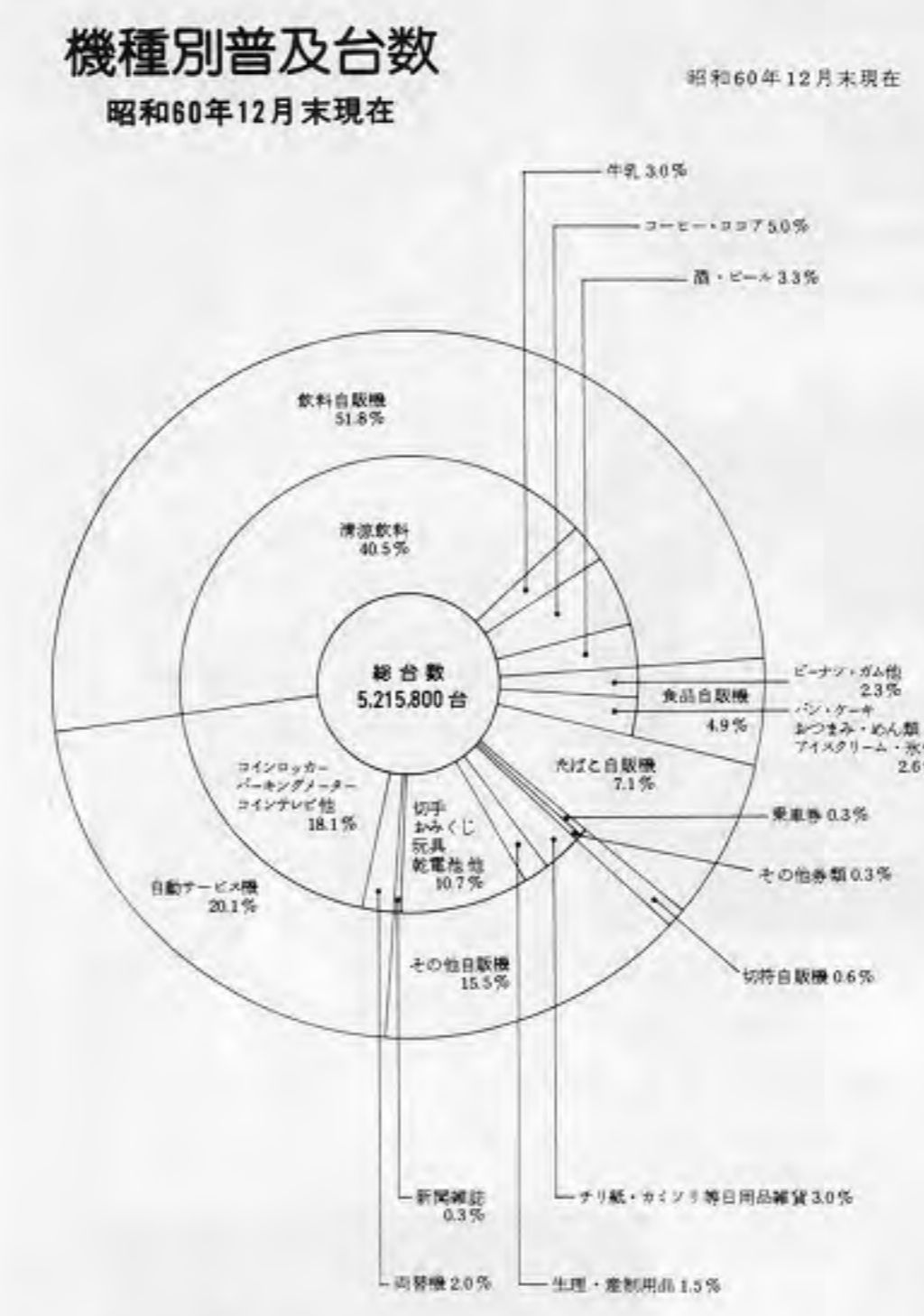
新開地カジノゲームセンター 新開地3-4-17 ☎577-2967、本社=㈱サービス・ゲームス・ジャパン)☎671-1903) 6

プラザ24 新開地4-5-10、☎575-2438、本社=ユーエス産業㈱(☎06-574-0993) 7

松竹プレイランド 新開地4-5-10、☎576-5645、本社=㈱タイトー(☎03-264-8611) 8

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者(ゲーム機オペレーター)、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

自販機の伸び鈍る

日本自動販売機工業会による60年度調査結果

自動販売機の普及台数の伸び率が過去二十年間の最低となった。

日本自動販売機工業会（東京都港区西新橋二の三十七の六、新橋田中ビル、☎四三一―七四四三、松下寛治会長）のまとめた「自動販売機普及台数及び年間自販金額調べについて」によると、六十年十二月末現在の自動販売機の普及台数は五百二十一万五千八百台。前年同比では一・五％の微増となったが、この値は過去二十年間の調査において最低のものである。

自動販売機は、四十五年度に普及台数百万台を突破して以降、順調な伸びを示していたが、ここ数年間はわずか数％という伸びの低迷状態が続いていた。これは、台数の過半数を占める飲料の分野で、多様な商品をさまざまな形式で販売できる大型機の設置が一巡したため。加えて、円高による中小製造業の操業率低下も起こっており、同業界では、この傾向は六十一年度も続きそうだと見ている。

大型機の設置が一巡 今後も低迷の状態か

普及台数の内わけは、飲料自動販売機が二百七十万四千百十台で全体の五一・八％、次いで自動サービス機が二〇・一％、その他自動販売機が一五・五％、たばこ自動販売機が七・一％、食品自動販売機が四・九％、切符自動販売機が〇・六％となっている。前年と比べるとたばこ自動販売機が全体比で六・七％から七・一％へと伸びたのが目立っており、中身商品別に見た伸び率においても八・二％増という最高値を示している。

その他の中身商品別では、コーヒー・ココアの七・〇％、アイスクリーム・氷の六・〇％を除けば、ほとんどの商品がわずか数％の伸びにとどまっており、逆に、牛乳やパチンコ玉・電話カード乾電池・玩具など減少に転じたものやコインロッカー、新聞・雑誌など減少し続けているものも多い。

また、年間売り上げ額（自販金額）は、三兆五千七百八十五億三千五十六万円で、前年同比六・五％の増加となった。この金額は、国民一人当たりで年間約三万円の買い物が自販機を通して行なわれたことを意味している。

自販金額の内わけは、飲料が一兆四千八百五十六万千九百七十万円で全体の四一・六％、次いで切符が二五・〇％、たばこが二二・三％、その他が五・六％、食料が三・一％、自動サービス機が二・四％となっている。これら金額を前年と比べると、台数同様、たばこが一五・六％増加しているのが目立っており、ほかに一〇％台の伸びを示すものはない。

なお、同工業会の六十年四月から六十一年三月における出荷台数のまとめによると、三年ぶりに売れ行きが減少（三・三％）しており、同業界では今後に対してさらに厳しい見方を強めているようだ。

機種別普及台数
昭和60年12月末現在

自動販売機年別普及台数並びに自販金額推移
（昭和39年～昭和60年）

年	普及台数	前年比(%)	自販金額(千円)	前年比(%)
昭和39年12月末	236,700	100.0	79,531,200	100.0
40　〃	322,700	136.0	119,076,300	149.6
41　〃	355,050	110.0	143,795,250	120.7
42　〃	436,000	122.8	179,196,000	124.6
43　〃	709,530	162.7	290,197,770	161.9
44　〃	823,060	116.0	350,623,560	120.8
45　〃	1,064,210	129.3	462,322,850	129.0
46　〃	1,391,470	130.8	582,940,067	126.0
47　〃	1,780,570	128.0	731,507,097	125.5
48　〃	2,204,503	123.8	969,309,203	132.5
49　〃	2,502,324	113.5	1,208,929,364	124.7
50　〃	2,795,586	111.7	1,434,841,719	118.6
51　〃	3,096,290	110.8	1,749,970,044	122.0
52　〃	3,391,280	109.5	1,980,116,080	113.2
53　〃	3,769,950	111.2	2,238,160,100	113.0
54　〃	4,217,640	111.9	2,569,330,620	114.8
55　〃	4,581,650	108.6	2,748,993,900	107.0
56　〃	4,762,950	104.0	3,007,074,150	109.4
57　〃	4,861,140	102.1	3,137,520,600	104.3
58　〃	4,987,770	102.6	3,234,015,210	103.1
59　〃	5,139,010	103.0	3,360,106,120	103.9
60　〃	5,215,800	101.5	3,578,530,560	106.5

元FBI捜査官採用

米国AAMAがコピー基板退治に本格的態勢

米国のメーカー、ディストリビューター協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドリア、ロバート・ロイド会長）では、連邦捜査局（FBI）からベテラン捜査官をスカウトして、事件担当役員に採用。同役員はすぐさま、TVゲーム機の無断コピーに関して最近起こっている事件を発表した。AAMAでは、今後とも積極的に無断コピー品、並行輸入品に対し法的手続きを進めていく方針を明らかにしている。

AAMAのデビッド・ウィーバー専務理事は、四月二十一日付で新しく設けた「事件担当役員」にロバート・フェイ元FBI捜査官を採用した、と発表した。フェイ氏の職務は無断コピー品、並行輸入品を連邦法、州法、その他の条例などを活用して排除するとともに、メーカーによる損害賠償請求手続きを補佐すること、となっている。

フェイ氏はFBIの十九年間にわたるベテラン捜査官で、これまで多大の業績を残しているが、AAM業界関係では昨年四月ジョージアのアトランタ支局が中心となって無断コピー品を扱っていた業者五名を著作権法違反で逮捕、起訴まで持っていっている（本紙第259号2めん、第260号参照、うち一名については後述）。その時の担当捜査官がフェイ氏なのだ。

五月五日、フェイ氏が明らかにしたところによると、FBIのニューヨーク支局はTVゲーム機の無断コピー基板の輸入と製造を行なっていたとして、四名の男女を告発、うち二名はすでに起訴されている、とのこと。これら四名の扱いは次のとおりで、著作権法違反と偽証、詐欺の疑いで刑事責任が問われる一方、メーカーへ与えた損害賠償も求められつつある。

フェイ氏が示す法廷資料によると、リンダ・ハミルトン被告はTVゲーム機「バーディーキングII」のコピー品を売ったとして起訴され、著作権違反の事実を自ら認めた。セシリー・ウォシテル被告は、「パックマン・ジュニア」「ミズ・パックマン」の著作権法違反品をFBIの秘密捜査員に売ったとして起訴され、その事実を認めた。これら二人の女性の有罪は確定したが、刑の宣告はまだ行なわれていない。

これら二名のほかに、ニューヨーク州でホーガック・システム社を経営していたクツコウスキー、ランドマンの両被告については、まだ公判が開かれていない。起訴状によるとかれらは、著作権者の著作権を侵害した「ミズ・パックマン」「ギャラガ」「タイムパイロット84」「ポパイ」「ドンキーコング・ジュニア」「ジャングル・キング」「ペンゴ」「ポールポジション」「ミスター・ドゥ」「バーガータイム」「ロックンロープ」の各PC基板を販売した、とのこと。なおクツコウスキー被告は、他に放火の疑いで起訴されているほか、バリー・ミッドウェー社と米国コナミ社に訴えられた民事訴訟で五ヵ所にわたる偽証を行なった疑いで起訴されている。

オラリー被告控訴

コピー基板販売で有罪の

すでに半年間の刑務所暮しのうえで

昨年四月に無断コピー基板を扱っていたとして著作権法違反で逮捕、起訴、そして九月に禁錮五年の判決を受けていたティム・オラリーが、四月九日ジョージア州アトランタの連邦控訴裁判所へ控訴、釈放された。この事件は複雑で、手続きなど理解し難い面があるが、オラリー被告としてはもし控訴審で敗訴しても最高裁へ上告する、その決意を示しており、注目されている。

事件はFBIアトランタ支局が昨年四月三日に大がかりな捜査を行なって、コピーヤー五名を逮捕。全員起訴されたが、ティム・オラリー被告は七月二十四日有罪宣告、九月十一日に「禁錮五年および被害者に対する損害賠償金の支払い」との刑の言い渡しがあり、カリフォルニア州バロンの刑務所に送られていた。控訴期限（九月十八日）以後も刑務所暮しをしていたわけだから、これでこの事件の判決は確定していたはずである。

ところが同被告はこのほど控訴した。これは日本の法制度では考え難いことだが、「再審」に近い法的手続きをとったことになる。しかも今回のオラリー被告の弁護士は、なんと、同被告を有罪に持ち込んだラーク・タンクスリー女史であるから話はややこしい。再審の一歩としての法的手続きで、同被告は裁判所で原判決は無効であるとの主張をした、とのことである。その要点は、そもそもなぜ同被告が有罪になったかという点（データイーストの「カラテ・チャンプ」や「カンフーマスター」のコピー基板を販売したことなど）に触れずに、ただこれらの基板が本当にコピー基板だったのかどうか原判決では十分に調べていない、というものに尽きる。こういうことを改めて、オラリー被告が主張し始めたのは、被告に対する損害賠償請求にとても応じられないという、経済的な事情があったもようである。

オラリー被告は、無断コピー品だったかどうかについての証拠調べが不十分である、というただその点だけを主張して控訴できたが、この控訴が棄却されることも十分にありうる。その場合は最高裁へ上告する、と同被告は述べている。そこでどういうわけか、同被告はとりあえず釈放された（すでに半年間は刑務所で暮したので、あと四年半の刑が残っている）。目下のところ、この控訴審のゆくえはわからないが、オラリー被告だけはかなりの期待を抱いて待ち望んでいる。

新規事業で連携

アタリ社とアップル社の創業者

アクロン社とCL9社が合併に

米国アタリ社の創設者であるノーラン・ブッシュネル氏の電子玩具メーカー、アクロン社と、アップル・コンピューターの開発者であるスチーブ・ウォズニアック氏のリモコン装置メーカー、CL9社の両社が近く合併することになり、またシリコンバレーで話題になっている。

ブッシュネル氏は七二年にアタリ社を創設したが、七八年に退社、その後ピザ・タイム・シアター社（PTT）、センテ社（現在バリー・センテ社）を手がけた。同氏はバリー・センテ社の会長でもあるが、別にいくつかの会社を持っており、アクロン社もそのひとつ。同社は電子玩具などのメーカーであるが、さほど知られていないようだ。

ウォズニアック氏はもうひとりの"スチーブン"であるスチーブン・ジョブズ氏と七六年にパソコン「アップルII」を開発、アップル社を創設した。しかし"ふたりのスチーブン"も同社を去り、ウォズニアック氏は去年退社、テレビなどのリモコン装置の開発を進めるため、CL9社を創立していた。

アクロン、CL9両社の合併は株式交換方式により、アクロン社が存続会社となり、両氏が同時に会長となるもようである。ブッシュネル、ウォズニアック氏ともに強い個性の持ち主であり、両氏の連携は画期的なものであるが、はたして成功するか失敗するかはまったく予想がつかない、とされている。

ポルノ反対決議

英国業界団体協CMUG

米国のTV機など英国流入阻止

英国では、少なくとも米国市場に流れているような、いかがわしい"ソフト・ポルノ"ゲーム機の輸入や販売を許さない、とBACTAをはじめ関連協会が合同でこのほど決議した。これは英国の業界紙「コインスロット」五月二日号が報じたもので、まことにもっともな決議である、と感心させられる。

決議内容は、とくに米国で入手できる"ソフト・ポルノ"TVゲーム機が最近英国内にも輸入されようとしているが、BACTA（英国AM業者協会）の「硬貨作動式機械の輸入および販売に関する自主規制」に基づき、この種のTVゲーム機の流通を阻止すべきである、とするもの。決議したのはBACTAをはじめ、遊園地関係のBALPPAや、カジノ（合法的賭博場）関係のCOAなど九団体からなるコインマシン・ユーザーズ・グループ（CMUG）。CMUGは、ある特定の問題について協議するための各協会間の特殊な連絡機関として機能しているとのこと。

そう言えば、TVゲームではパソコン用として日本でもかなりいかがわしい（と思われる）ソフトが販売されており、また業務用でも女性（そして男性も！）がストリップをしていくポーカーゲーム機が米国にはあるので、やがてこうした問題が日本でも十分に起こりうることと思われる。英国に習い、日本でも早期に手を打つ必要がある。

バリー社も新作

フリッパー分野の活発化で

メッセージ入り「モータードーム」

米国のバリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、モーリス・フュージェン社長）から新作フリッパー「モータードーム」が発売されている。同社ではこのところ、TVゲーム、フリッパーともに新作が少なくなってきているが、ウィリアムズ社やプリミア・テクノロジー社のフリッパーが好調なのを見て、再度フリッパー開発に挑戦したと見られている。

「モータードーム」は未来の室内モーターサイクル競技をテーマにした4Pフリッパー。透明のレーンが二階部分にあって、ボールがす早く上下左右へと走り回る。もちろん、他社のフリッパーと同様にさまざまなメッセージが表示され、音響効果もかなりのパワーとなっている。フリッパーは上下二組で、上側がより強力とのこと。さて、このフリッパーで他社製品に追いつけるかどうか。

Bally Midway's “Motordome”

話題のマシン

"システムE" 第2弾「アストロフラッシュ」

空中と地下要塞

アルファ電子開発「フラワー」基板も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から同社TVゲーム機"システムE"第二弾「アストロフラッシュ」と、アルファ電子㈱開発のTV宇宙戦争ゲーム機「フラワー」が、いずれも五月中旬発売となった。

「アストロフラッシュ」は敵に侵略された"第二の地球、アストロ"に平和を取り戻すため、敵機を撃破していくというもので、画面背景は右から左へとかなりのスピードでスクロールしていく。プレイヤーは八方向レバーと二つのボタンにより戦闘機を操作するが、状況に応じて戦闘機をロボットに変身させることができる。

全部で四ラウンドあり、各ラウンドは地上と地下要塞の二種類のシーンで構成されている。地上では、画面右から次々と現れる敵機を撃破していくが、巨大な怪物も出現するので注意。ある程度進むと地下要塞への入口があり、ここに入ると地下シーンへ移る。地下では障害物を突破して、最後に敵コンピューターロボットとその人工知能を破壊すれば次のラウンドへ。ロボットへの変身はボタンにて行ない、戦闘機と同様の発射で敵を倒す。パワーがなくなるか撃破されると一機アウトで、持ち機数がなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格七万八千円。

アストロフラッシュ

「フラワー」は同社が独占的販売権を得たもので、画面上部から花びらの形をした敵が次々と攻撃してくるのを迎撃していくゲーム。画面右側の三分の一はスコアなどデータ表示部分になっている。八方向レバーと二つの発射ボタンを操作。サクラの花を撃つとスピードアップ、ミサイルやブーメラン攻撃、味方機が三機まで現れるなどのパワーアップができるキャラクターに変わる。惑星が現れると、点滅している場所（基地）を狙う。途中で基地内に入ると一定時間内に脱出しないと、基地ごと爆発。三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。基板販売のみでOP価格九万八千円。

フラワー

FRP製プライズマシン

ロボがしゃべる

ホープからスロット「ロボ丸」

ロボットをデザインしたキャビネット採用のプライズマシン「ロボ丸」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月上旬発売となっている。

同機のキャビネットはFRP製で、胸の部分にゲームプレイの盤面がある。ロボットの目は常に赤く点滅し、人が近づくとセンサーでキャッチし、「コンニチワ」としゃべるのが特徴。

ゲームは一ライン三リール方式のスロットマシンタイプで、各リールには、数種類の絵が描れている。硬貨投入で三つのリールが同時に回転を始め、中央部にある赤いボタンを押すと左端のリールから順に回転が止まっていく（ボタンを押さない場合はしばらくすると自動的に止まる）。三つのリールが全部、ロボットの絵で止まると"ロボ丸"が「オオアタリ」としゃべり、最下部から景品のカプセルが払い出される。プレイは一回で終了だが、右端リールに数字7が出ると「モウイッカイ」の音声とともにリプレイとなる。一プレイ二十円（十円から四十円まで四段階に切替可能）。定価三十六万円。

ロボ丸

動物たちの冒険

アクトからレール走行「ボーケン号」

四百五十ミリゲージのレール走行式乗物機「ハイホーくまさん・ボーケン号」が、㈱アクト（本社横浜市、野崎誠社長）から五月上旬発売となった。

これは動物たちがトロッコに乗って森の中を冒険するという設定で、メルヘン調の楽しいデザインになっている。

同機は二両編成で、前の車両がトロッコ、後ろの車両が動物たちの住む家になっており、この家の中に大人二人、子ども二人の計四人が乗れる。トロッコの上には二匹のクマが向かい合って立っており、走行とともにトロッコを進めるレバーを上下に動かす。また木の上には望遠鏡で遠くを見ているウサギもいる。後部車両は煙突のある木目模様の家で、最後部にはキリンがいる。走行中にビートルズのメロディーが流れる。車両のみ定価百七十八万円。オプションとして鉄橋やホーム、切り株、トンネルなどがあり、同社でレイアウトも行なう。

ハイホーくまさん・ボーケン号

話題のマシン

月が沈むまでにキセルで敵を倒す

大江戸の大泥棒

コナミから「Mr. 五右衛門」基板

大泥棒、石川五右衛門の活劇をテーマとしたTVゲーム機「Mr・五右衛門」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から五月下旬発売となる。

これは五右衛門が、私腹を肥やす大商人から千両箱を盗み出し、江戸庶民に大判小判をばらまきながら進み、最後にお城の屋根に上り金のしゃちほこを奪うというゲームで、途中、役人や忍者との戦いを展開。最終シーンまで四ステージがあり、画面はステージによってヨコまたはタテにスクロールする。各ステージごとにタイマーが設定されており、月が画面の左端から出て右端へ沈むとゲーム終了となるが、その間にステージをクリアすれば、再び月が出てゲーム続行。操作は四方向レバーで五右衛門を移動させ、「打」ボタンによりキセルで邪魔者を殴り、「投」ボタンで拾ったキャラクターを投げつける。

ステージ展開は、まず第一ステージが屋敷と長屋から始まり、続いて江戸八百八町と竹林、次に屋根の上、最後に城の場面（ボスを倒すとステージをクリア）。岡っ引きや役人が五右衛門を捕えようと追いかけてくる。

もし捕まったら、レバーを左右に激しく動かすと振りほどくことができる。このほか忍者や天狗、雷神、千手観音などが邪魔をするが、キセルで殴って切り抜けていく。また落ちている扇子、ひょっとこ、招き猫などを拾うと、これらを投げつけて相手を倒すことができる。さらに高得点となる隠しキャラクターも豊富に潜んでおり、キセルを振って出すことができる。役人に捕えられたり忍者の手裏剣にやられると一人アウトで、岡っ引きどもに大口を開けて笑われる。三人アウトか月が沈めばゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみで定価十四万八千円。

Mr. 五右衛門

"オートカーニバル"シリーズ

観覧車に玉入れ

明昌から「ドリームボール」

ボールを使ったアーケードゲーム機「ドリームボール」が、明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）から五月下旬発売となる。

これは同社"オートカーニバル"シリーズのうちの一機種で、遊園地の観覧車をあしらったもの。ボールの転がるレーンを動かし、奥で回転している観覧車のゴンドラ（四つある）の中にボールを入れていくというゲーム。

レーンは左上から手前を通過して観覧車のところまでU字型に延びているが、手前から観覧車までが二つに分断され、それぞれシーソーのように動くレーンになっている。この分断されたレーンを二本のレバーで操作し、ボールをうまく転がしていく。左レバーが手前のレーン、右レバーが奥のレーンに対応しており、レバーを前に倒すとレーン前部が下がって斜めになり、後方へ倒すとその逆になる。ボールは一定の間隔で次々と転がり出てくるので、数個のボールがシーソーのレーンに乗ることもある。ゴンドラにボールが入ると得点となり、奥の盤面上部にデジタル表示される。ゲームはタイマー制（調節可能）。二つのレーン上のボール移動に微妙なタイミングが要求される。定価七十八万円。

ドリームボール

爆弾と特殊な武器で怪獣倒し

遺跡で宝箱集め

エイブル「バルバルークの伝説」基板

遺跡の探険をテーマとしたTVゲーム機「バルバルークの伝説」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から四月下旬発売となった。

これは考古学者が、古代アトランティス文明の謎を解くため"バルバルーク遺跡"の地下を探険し、宝箱を集めていくというもの。画面は階層になった迷路状で、プレイヤーの動きに従ってヨコにスクロールする（表示画面の二倍の範囲）。全部で三十二パターンの展開がある。四方向レバーとボタンを操作する。

画面内にある宝箱を集めていくが、古代怪獣が追いかけてくる。宝箱のあるフロアの下からジャンプすると、宝の中身が爆弾か特殊な武器に変わり、この箱を取った跡にその中身が置かれる。そして敵が来た時、爆弾の上でジャンプするかフロアの下からジャンプすると爆発して敵を倒せる。また特殊な武器の上でジャンプすると、左右方向に弾が発射する。そしてこの発射で敵を倒すとコイン（全部で七種類）が出現。これを取ると次のようなボーナス得点が与えられる。すべてのターゲットが高得点、非常時のワープトンネルが出現、プレイヤー一人追加、雲に乗って自在に飛び回れるキャラクターに変身、隠しパワー（これを取ると敵が一定時間弱くなる）が出現など。このほか二十種類の隠しキャラクターも設定されている。画面内の宝箱を全部取ると一パターン終了となり、次のパターンへと進んでいくが、ゲームはパターンを追うごとに難しくなっていく。考古学者の持ち人数がすべて倒されるとゲーム終了。基板販売のみで定価十四万八千円。

バルバルークの伝説

順行と逆行（F）

連載小説〈58〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

　Hが大学の先生でありながら、長い間、あれほど手に入れたがっていた本を目の前にしていても、それを買うことが出来なかったというのは、今の大学教授の経済的条件から考えるとやはりそうかもしれなかった。
　その職業から、元来はもっとも書籍と縁が深いはずの人人でさえ、本を買う余裕がなかなかないような状態に置かれているのだから、この国で雑誌、文庫本以外の本がちっとも売れなくても別に不思議ではないかもしれない。
　戦後の高度成長で豊かになったのは、結局はごく一握りの新興成金だけだったのか。
　旧財閥系の大企業だって、そこに勤めていてもしょせん宮仕えで搾取されながら、大企業の番犬をしているのに過ぎないのだから、到底豊かな生活とは程遠い。番犬だけをとりあげても、戦前の番犬はもっといい報酬にありつけていたはずだ。
　林の家の近所をみても、戦前の大学教授の家とか戦前の重役の家とか、戦前に大学を卆業して仕事をしていた人の家は、今時の不動産屋流にいえばすべて堂堂たる不沈空母風の豪邸で表からはその建物は木立に隠れて、ひっそりと住んでいらっしゃるようだ。
　それにひきかえ、今の大学教授は何もかも剥き出しの家で、横の家とか家の裏には、パートに出かけておられる大学教授夫人のショーツが、他の洗濯ものといっしょにひらひらと微風に軽やかに翻っていたりもする。
　重役宅も新しい重役ほど、どうも限りなく建売りに近づいているようで軽薄になってきている。
　Hの話によれば、大学教授が真剣になるのはふたつの場合だけだ、とのことだ。
　いかにして大企業がとびついて、巨額の研究資金を出してくれそうなテーマを見つけ出すかということ、いかにして専任の大学の授業のコマ数を減らし、逆に他の大学の講師時間数を増やすかということ。
　学生時代のHはお金については恬淡とした性格でおっとりとした奴であったのに、あのHがそういう経済的なことだけに振り回されて苦労しているとおもうと、何とも辛くてやりきれないことだった。
　HだけではなくてHの奥さんぐらいは、かつて林は好意をもちながらふられてしまった相手ではあるが、いつまでもあの若若しさを失わずに、お嬢さんお嬢さんしたままでいてほしいものだとおもう。
　そういう余裕がないHが、態態電話で珍しい本が古本屋に出てきたと知らせてくれたのだから、その中にHが欲しがりそうな本が残っていたら、Hにここは別にいい格好をする訳でもないが、思いきりよくやってしまおう。
　そうだ、もともと、とりわけ戦後詩に深い興味をもち、詩に詳しく、詩の話をHや林にしてくれたのは、Hの奥さんになってしまったA子さんだった。
　この際昭和二十年代、昭和三十年代の珍しい詩集でもあれば、今更下心はないのだからA子さんにもあげることにしようなどとおもっていると、年甲斐もなく林はうきうきとした気分になり、じっとしているのがもったいないような落着きのない状態になってきた。
　まだそういう本を手にも入れてないのに、数冊の選ばれた本とA子さんの好きだといってた○○屋のケーキも一緒に手土産にして、久しぶりに郊外のHの家を訪ねることにしている。
　電話もせずに突然訪ねた方がHもA子さんも驚きながら喜んでくれる度合がつよいのだろうだ、あそこまで訪ねて行ってもし万が一、HとA子さんが新宿かどこかへ安い映画館で古い名画でも見に行ってたら困るな、と心配にもなる。
　突然行くのだったら、当然こちらで酒も肴も用意して行くのが礼儀というものだろう。
　幸い肴はHもA子さんも林も寿司が大好物だから、A子さんが好きだった新宿の△△すしでおどりも沢山つくって貰って折を持って行こう。
　しかし△△すしの職人はこうるさいことをいうから、おどりは折に入れてくれないかもしれないな。
　でもどうしてA子さんのことになると次次と何の苦労もなく、あの人の好きなものとか好きなこととかがおもい泛んでくるのだろう。自分の結婚した相手、配偶者については真ッ白な状態でなにひとつうかんでこないのに。
　生涯ではじめて好意をもった女性というのは心理学でいうプリント、刷りこみがつよいのだろうか、それともまだ何もプリントされていないところへはじめて刷りこみがなされたためにその記憶がいつまでも鮮明なのであろうか。
　あの当時はHもA子さんの写真を持っていて、下宿屋に訪ねていった時には、Hは大きな虫眼鏡でその写真を仔細に見ながら、
「な、いいだろう」
「な、いいだろう」
を連発していた。
　林はHの下宿から帰って、その夜蒲団の中で横になってもなかなか眠れず、Hが見せてくれたA子さんの写真をおもいだそうとするが、おもいだそうとすればするほど、A子さんは平べったくなってしまい、薄い薄い紙のようになり、遠くへと霧か靄か霞か捕えようのないような状態のものに林との間を遮られてしまってゆくようだった。
　どうしてA子さんの顔貌を、はっきりと自分の想像力で今目を閉じて巨大な宇宙の闇と化している自分の見えない目の中につくり出せないのだろうか。もどかしさばかりを感じている間に寝てしまっていた。
　Hが教えてくれた古本屋に翌日の昼休み林は行った。
　古本屋の親父が座っている後の棚にびっしりと並んでいる本たちの背を見て一瞬林の足は竦んでしまった。
　古本屋の親父に後光がさしているようだった。
　あるいは古本屋の親父が光背をつけているような感じだった。
　Hや林がその本についての話をきいたり、実物はどこかの図書館に行けば手にとることが出来たかも知れないけど、そこまでする気もなく、本に載っている写真では見たことがある程度の本が、そこには苦もなく沢山集められている。

きゃっ♡かわいーい。ぺんぎんさん

おっ、蘭ちゃんの笑顔がうれしいねぇ

JUNE 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	怒（いかり）（エス、エヌ、ケイ） IKARI (SNK)	7.95
2	4	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	7.89
3	3	ロボレス　２００１（セガ社） Robowres 2001 (Sega)	7.25
4	1	スクランブル・フォーメーション（タイトー） Tokio (Taito)	7.21
5	10	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	6.89
6	9	リアルマージャン　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	6.79
7	6	ダーウィン　４０７８（データイースト） Darwin 4078 (Data East)	6.43
8	5	ワンダーボーイ（セガ社） Wonder Boy (Sega)	6.40
9	8	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	6.38
10	11	ファンタジーゾーン（セガ社） Fantasy Zone (Sega)	6.20
11	14	ビック・イベントゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.92
12	13	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	5.86
13	7	黄金の城（タイトー） Golden Castle (Taito)	5.79
14	12	パステルギャル（日本物産） Pastel Gal* (Nichibutsu)	5.73
15	16	ピンボールアクション（テクモ） Pinball Action (Tecmo)	5.70
16	－	闘いの挽歌（カプコン） Trojan (Capcom)	5.33
17	17	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	5.19
18	20	ＡＳＯ（エス、エヌ、ケイ） Arian Misson (SNK)	5.00
19	29	影の伝説（タイトー） The Legent of Kage (Taito)	4.88
20	－	トイポップ（ナムコ） Toypop (Namco)	4.86
21	15	ＶＳ．忍者じゃじゃ丸くん（ジャレコ） VS. Ja Ja Maru Kun (Jaleco)	4.83
22	18	いっき（サン電子／ナムコ） Farmer's Rebellion (Sun Electronics/Namco)	4.75
23	28	魔界村（カプコン） Ghosts'n' Goblins (Capcom)	4.64
24	24	テラクレスタ（日本物産） Terra Cresta (Nichibutsu)	4.64
25	31	タイガーヘリ（タイトー） Tiger-heli (Taito)	4.56

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	8.60
2	4	スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	7.50
3	2	カルテット（セガ社） Quartet (Sega)	7.25
4	5	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	7.10
5	3	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	7.00
6	8	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.00
7	6	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	7.00
8	9	ガントレット（アタリ／ナムコ） Gauntlet (Atari/Namco)	5.85
9	12	Ｎ．Ｙ．キャプター（タイトー） N.Y. Captor (Taito)	5.83
10	6	スーパー・デットヒート（タイトー） Super Dead Heat (Taito)	5.80
11	15	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	5.25
12	12	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.13
13	10	シューティングマスター（セガ社） Shooting Master (Sega)	5.00
14	11	ロードブラスター（データイースト） Road Blaster (Data East)	5.00
14	14	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	7.31
2	2	ロック（ゴットリーブ） Rock (Gottlieb)	6.20
3	3	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	5.86
4	6	ロボット（ザッカリア） Robot (Zaccaria)	5.50
5	10	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	5.33

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　ウエスタン東花園（大阪・東大阪）＝㈱エス、エヌ、ケイ；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」㊳

制限地域での改築

法改正で公安委員会の裁量権はなくなった

問　ひとつ、また読者からの質問がありましたので、このところ触れてきている「条解・新風営法」にも触れながら、答えて下さい。

　その質問者は東京のあるオペレーターで、制限地域内で既得権があるところから許可を得て営業していたのですが、その後その営業所のあるビルが取り壊され新しく建設されることになりました。営業所のあった建物自体が一度なくなるわけですから、風俗営業の許可の効力は消滅しますね。そういうわけで、新ビル完成と同時にオープンできるよう風営許可申請を改めてしようとしたら、警察署は受理しないと言う。なぜなら制限地域にあっては、風俗営業の許可はできない、というわけです。さて、どうしたらよいでしょう。

答　その前に東京都での制限地域を調べていく必要がありますね。制限地域にあれば、新風営法第四条第二項第二号の規定により、風俗営業の許可は（いわゆる既得権による例外を別にして）まず許可できるはずがありませんから。

問　この質問者がいう営業所の場所は間違いなく制限地域にあります。具体的には、商業地域で児童福祉施設の敷地から五十㍍以内にあって、これは東京都の新風営法施行条例第三条第一項第二号と同条例施行規則第二条第一項第二号のアの規定に該当し、制限地域にあることになります。

答　こういう場合、旧法では割と柔軟に扱うことができました。要は制限地域を設けるという意味が正しく理解されているか、ということでした。

　「なお、条例が、風俗営業の場所と病院等の施設との距離制限を設けている趣旨は、これらの施設がその設置目的を十分達成できるようにするため、その施設の周辺の静穏や清浄は環境を保持することにあり、それは単に営業所自体から発せられる騒音や享楽的な雰囲気等のみならず、その営業所に出入りする客によって生ずる雑踏やけん騒あるいは享楽的な雰囲気等からも、これらの施設を保護することにあると解されるから、単に営業所に完全な防音装置を施し、あるいは外部から見えないように目隠し等の設備を設けたからといって、この距離制限の制約を免れることはできない。しかし、右の趣旨からすれば、当該風俗営業の場所から一〇〇メートル以内の距離にあるこれらの施設の設置者のすべてが、当該風俗営業を営むことに同意している場合には、この規定による保護を放棄したものと解されるから、制限距離内ではあっても、許可をすることができると解する余地がある（注―たとえば、東京都公安委員会においては、制限距離内にあるこれらの施設の設置者、管理人等から、当該風俗営業が営まれることになっても特段の支障はないので、風俗営業を営むことに同意するという趣旨の「営業同意書」を得て提出がなされた場合には、許可することとしている模様である）。」（**「条解風俗営業等取締法・改訂版」**、立花書房、一〇六―一〇九頁）。

問　なるほど、旧法下では柔軟な対応が十分できたわけですね。

答　ところが新法では第四条で「許可をしてはならない」と規定し、第二項第二号で「営業所が、良好な風俗環境を保全するため特にその設置を制限する必要があるものとして政令で定める基準に従い都道府県の条例で定める地域内にあるとき」を掲げました。制限地域の意味について、これ以上の説明は見当らないのではないでしょうか。これは実は厄介な問題を残したように思います。

　「公安委員会は、風俗営業の許可申請に係る当該営業所が、都道府県の条例で指定された制限地域内に設置されるものであるときは、風俗営業の許可を与えてはならない。昭和五九年の本法改正前においては、風俗営業の営業の場所に関する許可基準は（……）すべて都道府県の条例の定めるところに委ねられており、多くの条例は、営業所の設置制限地域を、学校、病院その他特定施設の敷地から一〇〇メートル以内の場所及び住居地域「その他善良の風俗保持上著しく支障があると認められる場所」と規定し、公安委員会の裁量権原により設置制限場所を適宜定めることとしていた反面、右のように条例で規定されている制限地域に営業所を設置するという趣旨の許可申請がなされた場合であっても、「公安委員会が善良の風俗を害するおそれがないと認めたときは許可をすることができる」旨を規定し、営業所の場所規制について、公安委員会に大幅な裁量権を認めていた。しかしながら、現行法の下においては、既に見てきたように、公安委員会にはこのような裁量権が認められていない。公安委員会は、許可申請に係る営業所が、条例で指定された制限地域内に設置されるものであるかどうかについてだけの判断をすればよいのであって、良好な風俗環境を害するおそれがあるかどうか等についてまで裁量する必要はないのである。」（**「条解・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」**、立花書房、一八〇頁）

問　都条例では「ただし書き」がありますが、法改正でこの部分の規制は強くなったわけですね。

新風営法を勉強する会

英文版業界ニュース

Masaya Nakamura Of JAMMA Awarded "Blue Ribbon Medal"

On April 29, it was decided that Masaya Nakamura, president of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), be awarded a "Blue Ribbon Medal" for having "contributed to the public interests", and the government announced therefore of in the official gazette. This is executed on the occasion of "conferment of decorations" performed in every spring and autumn. Although medals differ from decorations, those as valuable as decorations are awarded. As far as the amusement business is concerned, this is the second such occasion after 1977 in which Kaichi Endo, president of Nihon Gorakuki Co., Ltd. (the then president of Japan Amusement-Trade Association), was awarded the Fifth Order of Merit at the spring conferment of that year. Although there are many people who are conferred a decoration or awarded a medal, those from the amusement business are very rare. Although rare, the current occasion of such an honorable medal being awarded, it is true that the amusement business is socially recognized as such. Thus, the trade people will widely congratulate M. Nakamura.

In Japan, after experiencing the World War II, it has become less customary to find significance in such decoration or medal. In the past, many of such practices were based on meritorious services in war. In the spirit of the Constitution of Japan which stipulates abandonment of all wars, such practices have been avoided. On the other hand, however, there are deep-seated views and opinions that those who have contributed to healthy industry or public utilities, should be honored. As a result, it has become customary to honor such people in every spring and autumn. Decorations are conferred to those over 70 years old, while medals are correspondingly awarded to other eligible people (Nakamura is 60 years old). On the current spring occasion, 889 people were awarded a medal, of which those related to industries were 448.

The meaning of the Blue Ribbon Medal awarded to president Nakamura of JAMMA (president of Namco Ltd.), when put simply, is that his "contribution to society through industrial promotion" was recognized by the government. It was recommended by the Ministry of International Trade and Industry (MITI), and determined and announced by the Decoration Bureau of the Prime Minister's Office. On May 27, Michio Watanabe, Minister of MITI, will award the medal to president Nakamura, and on May 28 Nakamura will be honored to meet the Emperor of Japan at the Imperial Palace, together with other prize winners. Although the Emperor is merely a symbol of the nation, it is said that prize winners are deeply moved simply by being watched by the Emperior.

Since the establishment of JAMMA, Nakamura has remained president. Additionally, he has also assumed important posts, such as vice-president, at a number of associations preceding it. Although he is also president of Namco, he has continued to increase the corporate achievements steadily since June 1955 when he established his company. At present, Namco is known as one of the leading amusement video games manufacturers in the world.

Although, in Japan, due to the notorious "New Fuei Act", amusement business in general is stagnant, president Nakamura is very strongly opposed to the act. He is quite clear about it, too. It is said that, as president of the amusement games manufacturers association in Japan, of which we can be proud in the world, he is awarded a medal, and this is quite favorable. In the near future (mid-June), a celebration will be held splendidly.

Ballex Corp. Succeeds Bally Japan Business

It was announced that Bally Japan Corp. of Tokyo has recently transferred its operations to Ballex Corp. of Tokyo. Newly established by Yasuto Konno, manager of Bally Japan, Ballex has taken over all of Bally Japan's operations. Although Bally Japan itself remains legally, since all of its operations are transferred to Ballex, its office is closed.

According to Y. Konno, president of Ballex, the current transfer has been made at the instructions of Bally Manufacturing Corp. of Chicago, U.S.A. While taking over Bally Japan's operations, Ballex has been authorized to be a distributor for Bally Mfg. Especially, concerning the products of Bally Midway Co., a subsidiary of Bally Mfg., Ballex was authorized to undertake exclusive distributing.

The new company's address is as follows:

Ballex Corp. #605, Coop-Kojimachi, 7-5, Sanbancho, Chiyoda-ku, Tokyo 102; phone (03) 221-0035, telex J 23210 BALLEX

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

Data East To China

Data East Corp. of Tokyo announced recently that it has decided to export its video games to China. As the first lot of shipments, Data East will export 500 games in June, which will be put to assembly in China. The Chinese party intends to set about development of video games in future. So, Data East will respond to their intention.

The current transactions have been realized through negotiations between Japanese exporter and Chinese importing agent. Finally, the agreement was signed by Dandong Television Set Factory, Dandong, Liaoning, China, and Data East. Dandong has yearly manufactued about 500,000 TV sets, and according to the current agreement, it has decided to treat 16 kinds of video game of Data East. Concretely, Data East will supply PC boards, and Dandong wull complete them, including cabinets. In China, very small quantities of amusement devices are available, and the young are aspiring for them. Thus, the current agreement will help satisfy their demand.

Additionally, China intends to urgently cause its electronic technology to reach a certain level — especially, in respect of video soft development — since it lags far behind Japan. Hence, the swift success in business talks. Data East will accept 4 Chinese engineers towards the end of May to teach them about knock-down techniques. Then, for 6 months from June onwards, Data East will have 7 Chinese engineers to acquire soft development techniques.

A few years ago, Data East exported its portable facsimile "Data Fax". Thus, Data East has staffs capable of speaking the Chinese who can convey technical information to Chinese engineers. This has helped in the current agreement.

FLAA Free From NAO's Ghost

Nihon Amusement Machine Operators Association (NAO) disbanded itself on October 22, last year, and intended to transfer its assets to Federation of Local Amusement Associations (FLAA) which was inaugurated later. After all, however, NAO has withdrawn its offer to transfer its assets to FLAA. This means that FLAA will not be affected by NAO, being relieved of a difficult problem. Akio Nakanishi, president of FLAA, was pleased to comment, "I could feel easier in my shoulders".

Originally, the proposed transfer of assets was irregular, perplexing those concerned. (See "Game Machine" No. 274).

When FLAA was inaugurated, Hiroshi Uchida, director of FLAA, proposed the transfer by word of moth (without showing any concrete data), it was largely opposed at the meeting of the board of directors, causing the proposal to come to a deadlock. Many of those opposed said: "It is very probable that NAO has mistakingly responded to the problems related to the 'New Fuei Act', and if we take over the assets of NAO, it will almost mean that we allow ourselves to authorize what has been done by NAO. This is no easy matter".

In these circumstances, at the 3rd meeting of the board of directors of FLAA held April 10, in Tokyo, director Uchida voiced that "as a liquidator of NAO, I would like to withdraw my offer of donating NAO's assets to FLAA". This was accepted. However, it is quite unknown how the assets deposited with the liquidator Uchida will be disposed of.